

http://asimtria.org/asimtriax

POR QUÉ HACEMOS ESTO

Hay una ilusión en todo esto, una sensación de que estas experiencias podrían ser utilitarias y que su existencia colaboran en el desarrollo de algo.

La premisa de acción está en la energía, en esa forma de energía que nosotros llamamos electricidad, y que en un intento de controlarla, nos ha permitido desarrollar la electrónica, disciplina que comanda la mayor parte de la tecnología que en estos tiempos sustenta nuestra vida en una urbe occidental estándar.

Esta capacidad nos da una luz, y nos hace tener el interés de reunir personas quienes busquen compartir su expresión y experiencias, en este caso particular nuestro: sonido, desde las perspectivas de la exploración, la composición, la construcción, el cuestionamiento y de todo lo que por voluntad o consecuencia suena, y su amplitud en el otro lado, que es lo que se escucha.

HACER UN FESTIVAL

Al parecer en esta labor hay algunos elementos claves: que se otorga, que se recibe, quienes llegan y quienes son locales, quienes participan como público y como se enteran de esa posibilidad.

Generalmente la idea parte del "que se otorga". La mayoría de personas que trabajan en algún equipo para desarrollar un proyecto de festival parten de la premisa de que su trabajo de creación no tiene un espacio o una oportunidad adecuadas para compatirse. Entonces uno da el paso de querer crear esa plataforma, y obviamente muy rápido deja de ser una para beneficio propio exclusivo, y aparece como una que impulsa pronto el trabajo de muchos.

Un Festival es una oportunidad clara de eso, pues todos quienes buscamos esas plataformas, para proponerlas o para participar en ellas, creemos en las posibilidades de un encuentro con personas quienes en contextos distintos trabajan procesos similares, donde uno expone a un público más cercano sus propuestas y ve de primera mano las de otros. Eso da las posibilidades de una reunión física de gran potencialidad, y en esa perspectiva se hace muy atractivo participar para quienes en esta idea estamos.

Entonces, si esos interesados están en una ciudad con la cercanía suficiente de transporte a la tuya, ya lograste un invitado foráneo, cuya presencia suele animar más a los locales, lo que podría animar a más foráneos. Este ciclo ya dió insumos para un Festival.

El siguiente paso es para comprender lo que cada uno de estos colaboradores puede exhibir o aportar: concierto, taller, instalación, conversación, proyección o algo similar.

Aqui funcionan las cosas referidas a producir la realización de algo: comprender espacios y sus capacidades, comprender la idea del público y a quienes podria interesar estas propuestas, comprender la idea de herramientas y materiales para realizarlo, y comprender porque los demás deben comprender lo que se transmite.

Y la parte más rica de todo este trabajo: agrupar todo, darle cohesión, sentido, un flujo y empujar varias propuestas para que en un conjunto parezcan una sola.

Este debe ser el paso más largo, el que se da más de a poquitos, el que más fatiga y de hecho el que más se corrige, rehace, destruye y deconstruye.

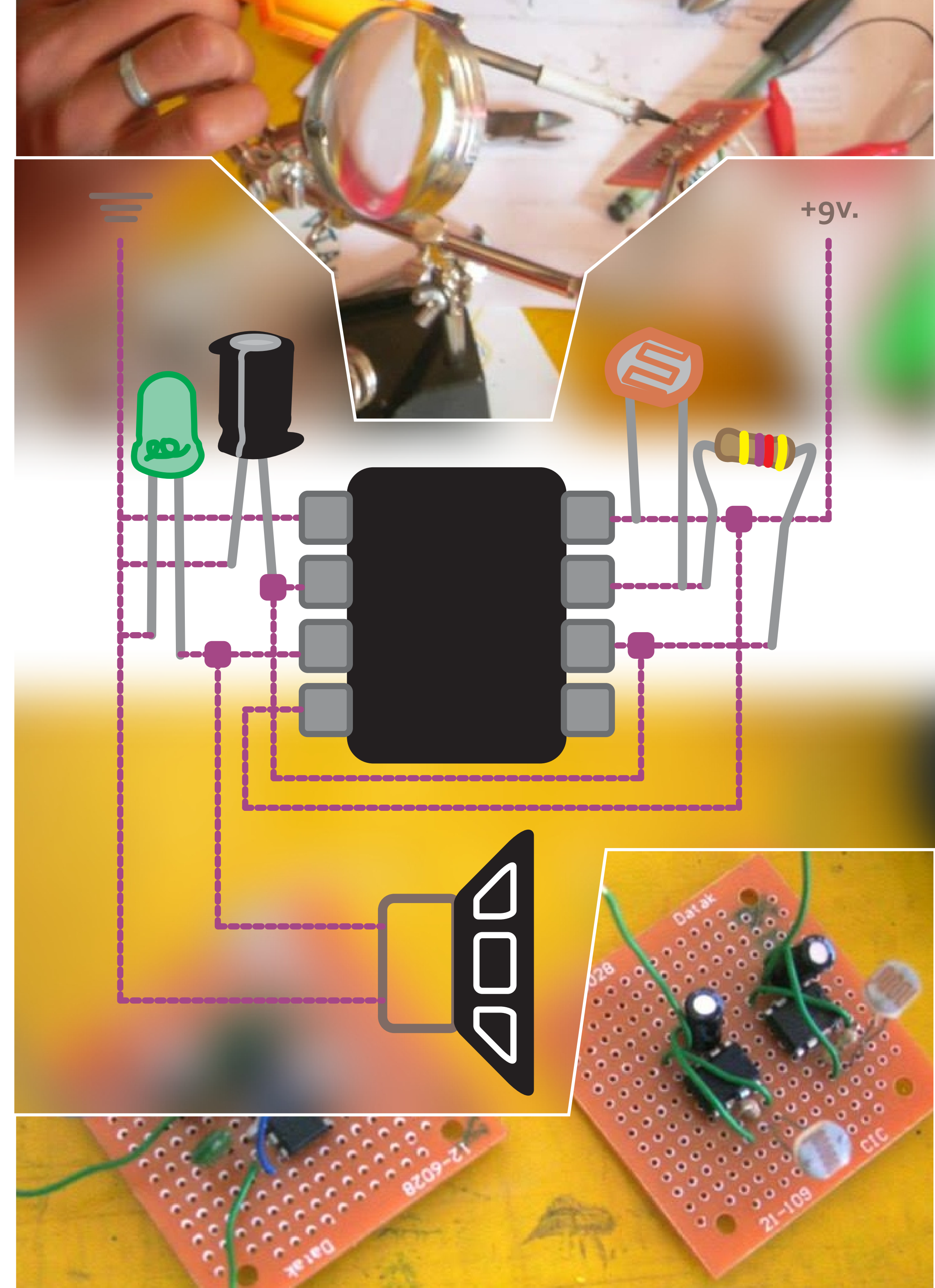
Existen muchísimos medios de plantear esta idea como una acción ejecutada, una acción cuya idea esta dispuesta en un medio que transmite su significado, que impulsa un cuestionamiento y una opinión: resultado de todo esto es una experiencia que se convirtió en conocimiento.

Como trascender esa experiencia que ya se termina es otro factor que se piensa en el proceso, porque los medios que construyes para difundir las propuestas siempre son imperfectos y siempre hay un receptor que esta pasivo e inactivo ante el tema, pero cuyo potencial valida una forma de después de sucedido la experiencia, transmitirsela.

Internet, videos, fotografías, registros, vínculos. Lo mejor de un Festival siempre se siente cuando este ya terminó, y cuando lo ocurrido ya se vivió y cuando todos los planeamientos ya son realidades.

A partir de aqui deja la gran lección: el cuestionar. Aprendes a desarrollar una idea de Festival para en el mejor momento negarlo todo y ver que nada se ha hecho. Esa doble sensación exige la elección de dos caminos: o no vuelves o anuncias tu siguiente festival, y tal vez ahi un festival recién es festival, cuando su constancia recién le da existencia.

RuidoParaNiños



RUIDOPARANIÑOS

RuidoParaNiños es un programa que busca facilitar la comprensión práctica de los conceptos de electricidad y electrónica, su relevancia en nuestra vida cotidiana, y más específicamente: su uso en la construcción de instrumentos sonoros. La electrónica es la disciplina que finalmente dinamiza una gran cantidad de herramientas y comportamientos claves en nuestra vida diaria: nuestra percepción de la hora y el tiempo, nuestras comunicaciones y nuestro entretenimiento, la forma en que aprendemos y enseñamos, y nuestras motivaciones relacionales con otras personas.

La elitización de estos conocimientos condena a unas sociedades a depender de otras, de quienes reciben entre otras cosas, productos tecnológicos y todos los estándares y costumbres asociadas a ella.

El Programa propone acciones asociadas a la exhibición y al desarrollo de prototipos sonoros construidos con técnicas de electrónica artesanal e intervención de circuitos manufacturados.

Durante esta acción se desarrollo un laboratorio de 03 sesiones colaborativamente con estudiantes del colegio Gustave Eiffel, con quienes se reviso teoría básica de la física de la energía eléctrica y su uso en electrónica, practicando con esquemáticos simples en el desarrollo de osciladores de audio. Logrado este objetivo exploramos errores y comportamientos desconocidos en placas de juguetes, experimentando más tarde en el ensamblaje de piezas en ellos, practicando soldadura y la intervención física del juguete.

Los registros disponibles en http://asimtria.org/rpn

ESCLAVOS DE LA PANTALLA 0,1

+fabrizio dávila

Lograr la interacción visual y sonora del público con esculturas sonoras ubicadas en espacios públicos.

Consta de 3 figuras humanoides de tamaño real en cartón, que poseen algun dispositivo sonoro, que se activa con sensores de luz o movimiento, de manera que una vez que una persona se acerca hacia ellas, esta cercanía varie el tono que emite la figura.
Es una aproximación simbólica al hecho de la abstracción que los humanos han desarrollado por sus nuevos formas de comunicación mediante dispositivos móviles: la idea de una comunicación más efectiva, resultó siendo una individualidad que esclaviza al hombre frente a una pantalla.
Al aproximarse a estas figuras nos vemos reflejados en ese acto que realizamos a diario en una pantalla: trabajar, divertinos, comunicarnos.



PIMBALL SONORO

+mauricio banda

Estructura sonora que permite la interacción a manera de juego controlado mecánicamente, el cual, genera sonidos que crean una armonía o melodía que varia según los deseos del operador. La idea consiste en despertar el ingenio del operador dentro de la interacción con el dispositivo, y así, abarcar las posibilidades sonoras, con el fin de crear diferentes pistas de audio como piezas musicales.



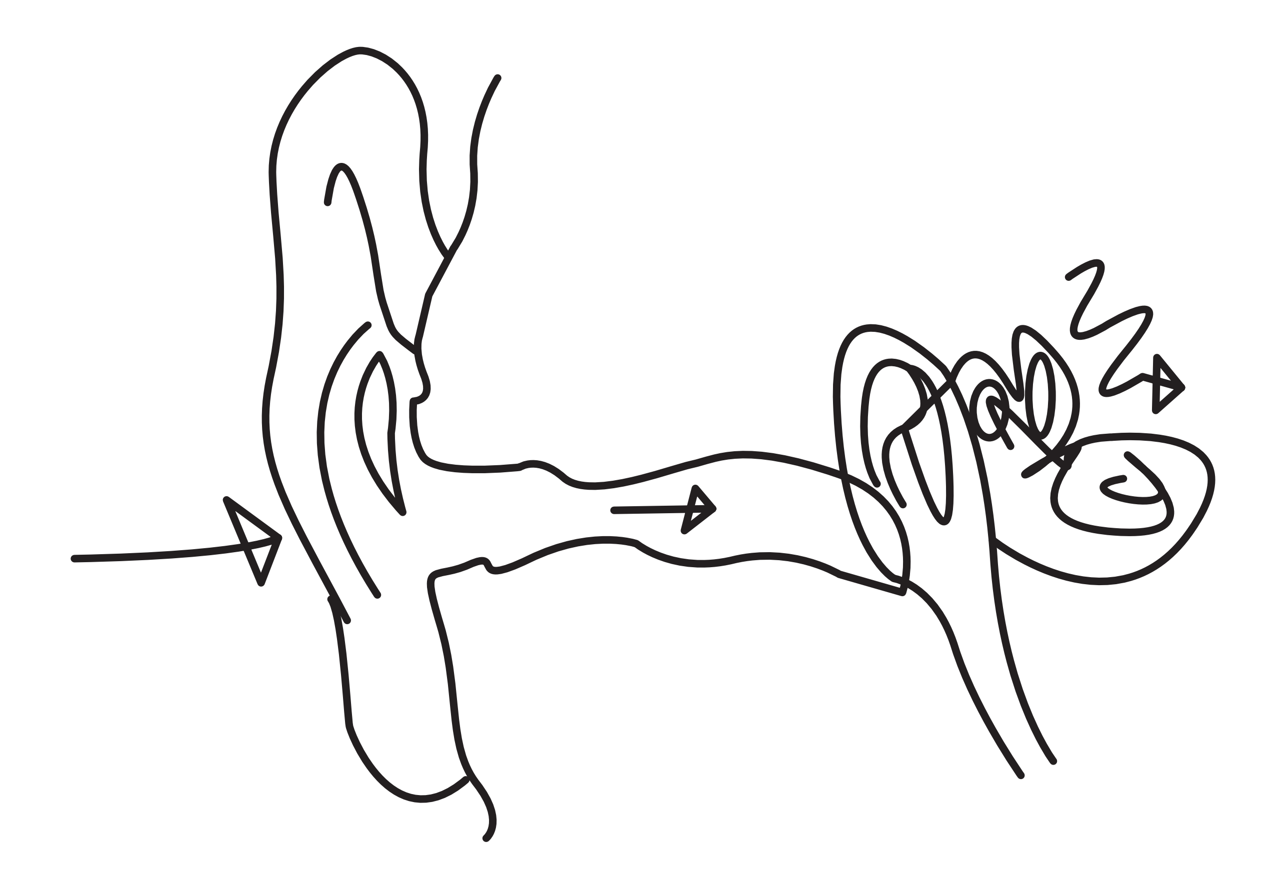
BENAHOIR

Acción contraria. Llevar la experiencia sonora de los extremos al centro, desde afuera hacia dentro,
oir las voces que no nos deja oir la urbe.

VEN•A•OIR

va a tus ojos
la invitación a usar tus oidos

La oreja capta las ondas sonoras que se transmiten a través del conducto auditivo hasta el tímpano. El tímpano es una membrana flexible que vibra cuando le llegan las ondas sonoras. Esta vibración llega a la cadena de huesecillos que amplifican el sonido y lo transmite al oído interno a través de la ventana oval. Finalmente las vibraciones "mueven" los dos líquidos que existen en la cóclea (perilinfa y endolinfa), deformando las células ciliadas existentes en el interior. Estas células transforman las ondas sonoras en impulsos eléctricos que llegan al nervio auditivo y de este nervio a la corteza auditiva que es el órgano encargado de interpretar los sonidos.



SENMOV
+nina zelada

Acción corporal en un montaje electrónico como estímulo para una interacción basada en sensores y cuyo resultado es movimiento, luz y sonido.

RUIDO VULGAR
+luis alvarado

Mirada a una buena parte de la historia del noise en Lima, desde sus orígenes a mediados de los 80´s con grupos como Atrofia Cerebral o Audición Irritable, la experimentación de Crisalida Sónica y los grupos de música industrial de mediados de los 90´s, hasta la actualidad con artistas como Jardín, Paruro, Liquidarlo Celuloide o Cuadrado Negro.

I UЯ VUL
OD GAR

LA CO-CIENCIA DEL RUIDO

Todos hacemos Ruido. El Ruidista sólo es una persona conciente de que lo hace; como expresión, como sistema de interferencia, como cotidianiedad, como trascendencia. Documental sobre las experiencias de Reudo ´13 - Encuentro de Ruido en Arequipa.

PORDIOZERO
+enrique ochoa

Presentación en vivo con maquinas desarrolladas y/o intervenidas bajo la técnica del circuit bending, sonido enfocado hacia el noise industrial, improvización, power electronics, etc.



Paralelamente el sonido va acompañado de una muestra videografica que apoya y clarifica el proposito del proyecto, buscando de esta manera una sintesis tematica enfocada hacia la critica socio-politica enfocada en el conflicto colombiano.

Requerimientos:
Proyector, de dvd, 3 mesas de 100 cm x 50 cms o similar, lugar o sala oscura o semi-oscura para lograr la visualización del video.



Prohibido Tios Fichos Con Mionca. Orquesta de ruido abierto.

STEREOCULTIVOS
+fabricio dávila +marco valdivia

Ambientes sonoros: Instrumentos análogos y grabaciones de campo.

Requerimientos:Amplificación Stereo o dos amplificadores de guitarra.

INFINITO TROPICAL
+mauricio banda

Esta idea fue desarrollada colaborativamente con los aportes de:
Irving Coaquira
Flavio Valdivia
Aarón Monroy
Fernando Daniel
Fabricio Cayo
Eyner Montesinos
Alejandra García
Stephanie Villalba
Vanessa Pastor
Emily Mamani
Joey Gonzales
Nelly García
Eva Herrera
Rodrigo López
Andrea Tapia
Alessandra Aranibar
Marco Valdivia
Neufa Quispe
Natalia Martinez
Fabrizio Davila
Cristian Valdivia
Enrique Ochoa
Mauricio Banda
Nina Zelada
Martín Adriazola
Laura Zolezzi
Anita Salinas
Gonzalo Ávila
Luis Alvarado



asimtria.org







Municipalidad Provincial Arequipa





